

【一般 A-6】教育方法・教育課程②

直接的経験を基盤として構成される知識構造モデル描出アプローチⅢ
—子どもの活動エリアレイヤーの配置操作による構造図描出を手がかりとして—

○飯島 敏文（大阪教育大学）

本研究の目的は郷土における直接的経験を基盤として構成される知識構造モデルの描出であり、本発表は第3報である。これまで、構造図を導くプロセスを重視し、構造図と教育現象との対応関係の検証可能性を確保しつつアプローチを続けてきた。本発表は、地理的空間に広がる子どもの経験を描出（図1）してひとつのレイヤーとし、いくつかのレイヤーをたとえば時間軸上に積層（図2）させたりするなどの操作を加えることによって、空間軸と時間軸などの3次元以上の変数を構造図に描出し、子どもの認識読解のための仮説として可視化する手続を提案する。

1 日常生活空間における子どもの経験

日常生活空間における生活主体としての子どもは、生活を通して外部環境に存在する無数の要因から刺激を受け、一部を自身の経験として取り込んでいる。成長過程で作用する刺激は、生活地域や社会集団により異なる。外的環境から受容する刺激が子どもによって異なるため、個人の数だけ経験は多様である。このような経験が個性を形成する諸要因としてはたらいっている。

2 失われ行く日常生活空間

人間形成諸要因が機能するには、日常生活空間にある事物や事象との直接的交渉が前提となる。21世紀後半には、子どもが外的環境との直接的交渉の中で経験を得る機会があったが、現代の子どもたちは人為的な空間、特に構成された空間での活動機会が増加している。

この半世紀あまりの間に、子どもを取り巻く環境が大きく変化を見せた。現代では、学齢期の子ども達は教育的に純化された施設と家庭を往復し、時として習いごとに通うような生活の広がりが一般的である。自由な遊び空間としての「原っぱ」（堀内守 1980）が機能しなくなって久しい。「原っぱ」とは、企画構成物のない空間であり、そうした空間では子どもたちが創造的に遊ぶことが可能である。言い方を変えれば、そこは遊んだり学んだりするために主体性と創造性が求められる空間であった。21世紀に入るとそうした空間自体が減り、そこで日常的な遊びを積み重ねる子どもを見かけることもほとんどなくなった。

3 子どもの人間形成空間

子どもは日射しの中で遊ぶべき存在であるといふ不文律が通用しない時代である。たとえばオゾン層の破壊により紫外線の影響が増大する一方で紫外線過敏の症状を持つ子どもも多い。食物アレルギーを持つ子どもも少なくない。対人関係に特別な配慮が必要な子どももある。制御が難しい要因が無数にあり、制御可能な空間で子どもを育てる方が安全だという消極的安全策に代わる提案ができない現状である。

【一般 A-6】教育方法・教育課程②

子どもの個性を熟知しているはずの家庭は、子ども達の遊びや学びの場としての機能を変わずに維持しているのでしょうか。家庭は、子どもの学力や身体能力、さらに芸術的才能の開発に心を砕く余りに、その指導を家庭や学校ではない場に委託する家庭が増えている現実もある。現代の子どもは社会や家庭によって意図されたカリキュラムで学ぶことを強いられている。カリキュラムは多様だが、子どもによる選択や直接的経験の存在余地が小さい人工的な空間である。

4 日常生活空間の再構成

すでに半世紀前の子どもたちにあっても、小学校高学年から中学校にいたる年齢段階においては、子ども達が経験する空間は「直接的経験」が可能な空間から「間接的経験」しか期待できない空間へとその重心を移していた。メディアによって意図的に構成された現実をもって擬似的経験とし、それを直接的な経験に基づく外界認識に代替し、自らの可動域を拡大させる必要があるからである。21世紀初頭の現在は、その必要性はさらに高まっている。

子どもの成長に係る諸要因を明らかにすること、すなわち子ども達が一定の年齢に達するまでに外的環境との直接交渉によって獲得してきた経験を「人間形成諸要因」として位置づけ、学齢前期における直接的な経験の機会を保障すること、さらに、間接的経験に基づいた確たる外界認識を実現させるために、直接と間接の二つのレベルの経験を認識主体が意識的に比較対照する機械を持つことが重要となろう。教育者は、子どもたちの日常生活空間から「人間形成諸要因」の機能を見いだし、その操作の目的と方法を見極める必要があることは言をまたない。

このために、子どもの経験を記述、描出し、分析するアプローチをとり、これによって描出される複数の構造図を、さらに高次元で関連づける試みが本発表の主旨である。

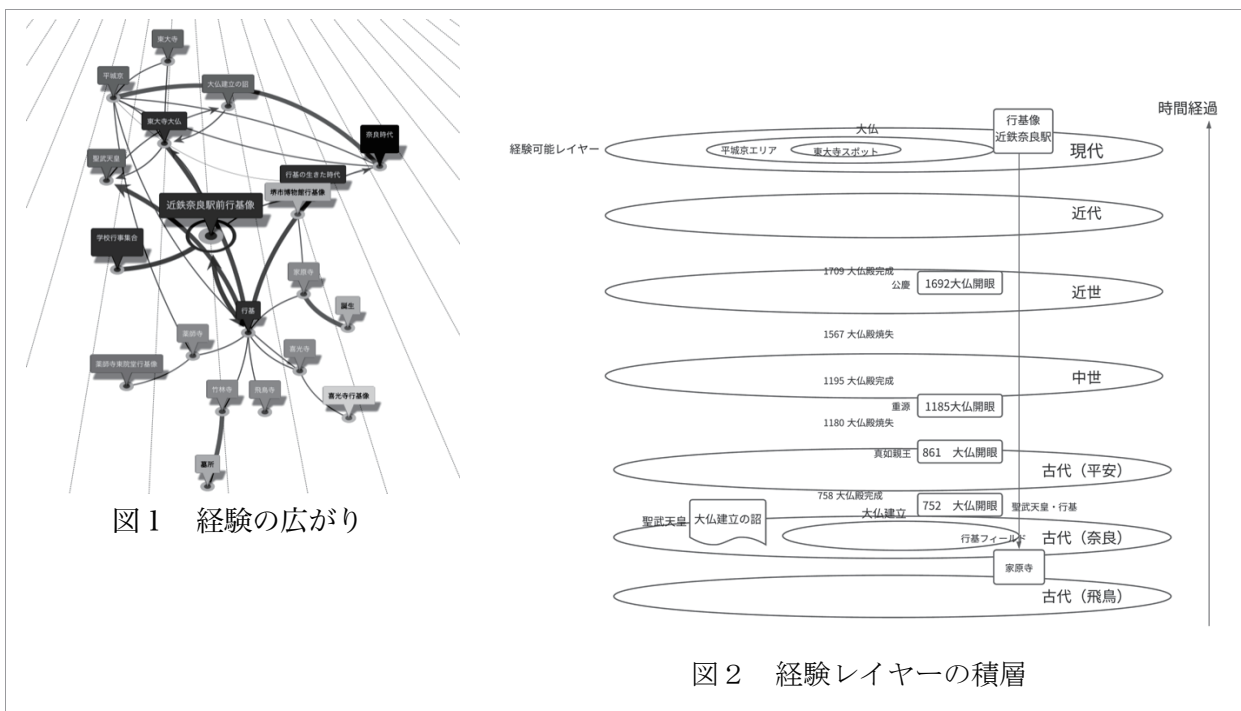


図1 経験の広がり

図2 経験レイヤーの積層